



Universidade de Brasília - UnB
Instituto de Artes - IdA
Departamento de Artes Visuais - VIS

RENATA CRISTINA BRANDÃO JOAQUIM

SERES IMAGINÁRIOS: DESENHANDO O (IN)EXISTENTE NA SALA DE AULA

BRASÍLIA
2018

RENATA CRISTINA BRANDÃO JOAQUIM

SERES IMAGINÁRIOS: DESENHANDO O (IN)EXISTENTE NA SALA DE AULA

Trabalho de Conclusão do Curso de Artes Visuais, habilitação em licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília .

Orientadora: Profa. Dra. Rosana de Castro

BRASÍLIA
2018

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar quero agradecer a minha FÉ, determinação e foco nessa caminhada e na conclusão desse curso. Depois minha mãe Antonia Brandão Joaquim e meu irmão Carlos Eduardo Joaquim, pela ajuda, força e incentivo durante esses anos na universidade. Também agradeço ao meu psicólogo G.D.S que me ajudou por meio de análise a focar nos meus desejos! Minha tutora Dra. Rosana de Castro que auxiliou nessa caminhada e no meu processo de aprendizagem. E agradecer a todos os colegas e professores que fazem parte do curso de Artes Visuais da UnB e que de certa forma direta ou indiretamente agregaram no meu conhecimento. E por fim agradecer a escola no qual apliquei esse projeto, em companhia dos alunos, professora das turmas e direção, no qual me acolheram satisfatoriamente tão bem.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 A IDEIA EXTERNALIZADA PELO DESENHO LIVRE.....	12
1.1 O Desenho Em Sala De Aula: Fundamentos.....	12
1.2 Os Processos De Criação, Em Desenho, Na Sala De Aula.....	14
2 OS SERES IMAGINÁRIOS E A ARTE CONTEMPORÂNEA.....	17
3 PROJETOS DE SERES IMAGINÁRIOS PARA A OFICINA DE DESENHO	22
3.1 A Escola E Os Participantes.....	22
3.2 Procedimentos Preliminares Para Atuação Na Escola.....	22
3.3 Plano De Ensino.....	23
3.3.1 <i>Tema</i>	23
3.3.2 <i>Público-alvo</i>	23
3.3.3 <i>Carga-horária</i>	23
3.3.4 <i>Objetivos de aprendizagem</i>	23
3.3.5 <i>Estratégias de aprendizagem</i>	23
3.3.6 <i>Conteúdos</i>	23
3.3.7 <i>Recursos de infraestrutura</i>	23
3.3.8 <i>Etapas de realização da Oficina</i>	23
A) Etapa 1 - Introdução Teórica.....	23
A) Etapa 2 - Criando Seres Imaginários.....	32
C) Etapa 3 – Roda De Conversa.....	36
4 Informações Adicionais Sobre A Oficina De Desenho.....	37
REFERÊNCIAS	39

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Ondina, Walmor Correa.....	18
Figura 2: Sítio Arqueológico - 2012, Walmor Correa.....	19
Figura 3: Sítio Arqueológico - 2012, Walmor Correa.....	19
Figura 4: Pale Man- O Labirinto de Fauno.....	20
Figura 5: Saturno devorando um filho, Francisco de Goya.....	21
Figura 6: Basilisco.....	24
Figura 7: Xing Tian.....	25
Figura 8: Quimera.....	26
Figura 9: A História sem Fim.....	27
Figura 10: Fotografia - Monstro do Lago Ness.....	28
Figura 11: Trecho do clipe Run Boy Run.....	28
Figura 12: Dragão.....	29
Figura 13: Unicornio, filme- A Lenda.....	29
Figura 14: Reprodução da Ficha entre aos estudantes.....	30
Figura 15: Exercício 1 - Turma 9º ano.....	31
Figura 16: Exercício 1 - Turma 8º ano.....	32
Figura 17: Filme - A Viagem de Chihiro.....	33
Figura 18: Reprodução da ficha do 2º exercício.....	34
Figura 19: Exercício 2 - Turma 9º ano.....	35
Figura 20: Exercício 2 - Turma 8º ano.....	36

RESUMO

Neste Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), será discutido como os processos de criação podem ocorrer em sala de aula por meio do desenho. A discussão ocorre focada em dois aspectos: nos artistas contemporâneos envolvidos com o tema dos seres imaginários e em um projeto de desenho aplicado em forma de oficina em sala de aula da educação básica, também orientado para a temática dos seres imaginários.

Dentro da prática artística o processo de criação e desenvolvimento do desenho contínuos são relevantes para a construção de repertório imagético e, ainda para auxiliar na transmissão de ideias particulares, que precisam ser externalizadas. O resultado da Oficina de Desenho mencionada anteriormente, revelam que, se estruturado com base em tema que instigue os estudantes, o desenho ainda tem espaço para ser praticado em sala de aula da educação básica.

Palavras-chave: Seres Imaginários, Desenho, Criação

ABSTRACT

In this Course Completion Work (CBT), it will be discussed how the creation processes can take place in the classroom through the drawing. The discussion takes place focused on two aspects: in the contemporary artists involved with the subject of the imaginary beings and in a design project applied in the form of workshop in the classroom of basic education, also oriented to the theme of imaginary beings.

Within the artistic practice, the process of creation and development of the continuous drawing are relevant for the construction of an imaginary repertoire, and also to aid in the transmission of particular ideas, which need to be outsourced. The result of the aforementioned Design Workshop reveals that, if structured based on a theme that instigates students, the drawing still has room to be practiced in the basic education classroom.

Keywords: Imaginary Beings, Drawing, Creation.

MEMORIAL

Desenhar, desde criança, e ter facilidade com as linguagens das artes foram alguns dos motivos que me levaram a escolher o curso de artes visuais para a trajetória universitária. Ser reprovada na primeira série dos anos iniciais por enfatizar o desenho, ao invés das letras, no processo de alfabetização ao qual fui submetida; poderia ter rompido com essa relação motivadora e fácil entre mim e o desenho. Ter sido encaminhada para tratamento psicológico, por recomendação da minha professora de alfabetização, que não compreendia porque eu desenhava e não escrevia, poderia ter eliminado, para sempre, o vínculo entre mim e o desenho.

A minha trajetória no ensino médio não foi diferente no que diz respeito às barreiras e dificuldades, me vi obrigada a trabalhar de dia e estudar à noite. Por um bom tempo, acreditei que não poderia atuar profissionalmente com artes e, muito menos, ingressar em curso superior nessa área. Cheguei a fazer vestibular, mas não obtive sucesso, e deixei esse projeto de lado.

Tempos depois de egressar do ensino médio, retomei o plano de ingressar no ensino superior, tentei, por alguns períodos, frequentar instituição particular de ensino, que ofertava curso de *Design de Interiores*. Esse era o curso mais próximo das artes que eu pude alcançar. Não dei seguimento aos estudos por questões financeiras. Ao mesmo tempo, sentia-me desestimulada pela rotina imutável nos escritórios, que trabalhava.

Já estava com 37 anos, envolvida com atuação profissional cansativa e pouco desafiadora, quando decidi por nova tentativa de ingresso na Universidade de Brasília. Eu tinha ciência de que os longos anos que me separavam do ensino médio e a impossibilidade financeira para frequentar cursinhos eram fatores importantes a serem superados visando a minha aprovação no vestibular.

O ingresso no curso de artes visuais, licenciatura noturno, me abriu a possibilidade de aplicar o conhecimento que ia adquirir, ao longo dos anos de estudos e pesquisas na sala de aula da UnB, na sala de aula da educação básica. Eu planejava de que maneira poderia levar para os alunos daquele nível de ensino, os conhecimentos sobre as técnicas, os autores, o estudo crítico acerca realidade, que eu ia obtendo a cada semestre letivo. Nos meus planos eu poderia favorecê-los a ampliação das suas visões de mundo. Principalmente, respeitando, em cada um, a sua forma de aprender, algo que não me foi permitido, e até diagnosticado equivocadamente como problema de aprendizagem.

Ainda que eu tenha consciência plena do meu ingresso tardio no curso superior, por outro lado, posso dizer que a maturidade da idade me deu muito mais responsabilidade e foco nos estudos. Atribuo a essa maturidade a forma como enxergo

qualquer atividade a qual busco exercer com zelo, otimização no estudo, valorização do tempo e da oportunidade de ter conseguido ingressar em uma das melhores universidades do país.

Poder aprender e enriquecer meu conhecimento, sempre foi visto por mim, mesmo ciente de que essa visão é romântica, como a oportunidade de fazer da sala de aula um espaço de transformação e formação de cidadãos preparados para dialogar, compreender e interpretar, por meio das artes, sobre as mazelas da vida. A formação em licenciatura me faz querer prosseguir neste percurso de exercício da docência que tive a oportunidade de escolher e conquistar.

INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos de estudos no curso de artes visuais na UnB, tive predileção por desenhos e pinturas produzidos desde temas lúdicos, do que da realidade. Em geral, as minhas ideias giraram em torno de seres imaginários.

A leitura de Jorge Luís Borges e Margarita Guerrero (1984), que trata da descrição de seres imaginários a partir do bestiário da antiguidade, elaborado por Aristóteles; seguindo pelos bestiários medievais até os bestiários modernos elaborados por Borges, veio ao encontro da proposta para o planejamento de atividade dirigida aos estudantes da educação básica, que serviu de alicerce para a elaboração e construção desse TCC.

As ideias de Jean Piaget sobre os processos de aprendizagem, bem como, as ideias de Hebert Read sobre a relevância da arte na educação, também foram consideradas para a elaboração das atividades, cujos resultados da realização constituem parte deste TCC. No que diz respeito à prática do desenho com o uso do tema seres imaginários, o relato de experiência de Andreia Dias (2015) sobre a utilização de quimeras para promover a criação e produção em arte em alunos do 5º ano de escola portuguesa, foi útil para confirmar e/ou contrastar alguns resultados obtidos, que serão apresentados ao longo do texto.

A aprendizagem do desenho tem sido colocado em questão de modo recorrente pelos estudantes, principalmente, das séries finais do fundamental II e ensino médio, justifica-se a proposta de atividade anteriormente anunciada como meio para perceber se, de fato, não há alternativa para superação das barreiras impostas pelos estudantes para abrir espaço à prática do desenho em sala de aula da educação básica.

Neste sentido, o objetivo principal da Oficina de Desenho aqui apresentada foi incentivar estudantes da educação básica para o uso de tal técnica de expressão de ideias criadas desde a temática dos seres imaginários. Para alcançar esse objetivo, o projeto-piloto para a concepção da Oficina de Desenho foi construído na disciplina Desenho 4, ofertada no curso de artes visuais da UnB, cuja ementa prevê o estudo prático e teórico do desenho como linguagem aplicada às áreas de opção de cada aluno, a partir de projetos concebidos e desenvolvidos sob orientação do professor.

Este TCC está estruturado em três seções, a primeira, intitulada *A subjetividade externalizada pelo desenho livre*, que apresentará o processo de criação do desenho na sala de aula; a segunda, cujo título é *Os seres imaginários e a arte contemporânea*, que discute sobre artistas que trabalham com o tema dos seres imaginários e da fantasia. E, por fim, a terceira seção denominada *Projeto da Oficina de Desenho: os seres imaginários*, o qual debate sobre a criação e produção do desenho. Por fim, apresentam-

se as considerações finais, seguidas das referências bibliográficas e anexo com banco de desenhos criados pelos alunos participantes da oficina.

1 A IDEIA EXTERNALIZADA PELO DESENHO LIVRE

Neste capítulo serão apresentados, de modo breve, fundamentos para os processos de ensino e aprendizagem do desenho em sala de aula, apontando para o papel do professor de artes no favorecimento da expressividade individual do estudante. Será discutido também, sobre como os artistas contemporâneos abordam o tema dos seres imaginários em suas obras, ressaltando-se de que maneira o contato com tais obras podem promover, nos alunos, incentivo para criarem os seus próprios seres imaginários.

1.1 O Desenho Em Sala De Aula: Fundamentos

Sob a perspectiva de Dias (2015, p. 177), “tudo nasce de uma ideia e essa ideia encontra o desenho como forma de afirmação, de concretização”. Neste sentido, quando foi elaborada a proposta para a realização da Oficina de Desenho, procurou-se afastar do empírico e buscar estratégias para incentivar a imaginação e o lúdico na produção dos estudantes. Por essa opção, propusemos que o tema dos seres imaginários funcionaria para discutir e introduzir, na sala de aula, a proposta de desenhar algo inexistente, que seria decodificado no papel pela forma que traria para o real aquilo que, em um primeiro momento, existia apenas âmbito das ideias. Ao longo do processo de ensino e aprendizagem ocorrido em conjunto com os alunos no âmbito da Oficina de Desenho, foi possível observar que, na produção do desenho para fixação concreta das ideias por meio do lápis e do papel, foram também fixados sentir e pensar (PILLAR, 1996).

Sobre essa questão do sentir e do pensar, Read (1982) explica a expressão pessoal de cada sujeito é algo que não pode ser ensinado, neste sentido, segundo autor, impor qualquer padrão formal exterior àquele que está sendo expresso desde de perspectiva de ideia particular, pode frustrar o objetivo da produção em arte do estudante. Ainda segundo Read (1982), ao iniciar o processo de construção dos desenhos na infância, o sujeito é relativamente livre para conhecer aquilo que está a sua volta, busca pelo novo que precisa conhecer.

Para discutir sobre a relevância da arte no desenvolvimento cognitivo, entre as referências usadas na produção do projeto que originou a Oficina de Desenho, foram buscados subsídio nas ideias de Read (2001), que estudou a produção em arte infantil como elemento essencial no apoio do desenvolvimento da personalidade humana. O autor reivindicava a arte como fundamento para a educação sob a alegação de que o processo de criação poderia orientar os processos de ensino e aprendizagem para a paz e harmonia entre os sujeitos. O cenário da Segunda Guerra Mundial, mobilizou Read

(2001) em busca de alternativas educacionais que promovessem educação para a harmonia e congregação entre os homens. Neste sentido, a ideia de educar pela arte poderia garantir a formação do homem crítico, reflexivo, que instigado a olhar para a realidade de maneira comprometida.

Atualmente, é possível perceber que a internet, e o processo de globalização dela derivado, podem ser influenciadores do conhecimento, em especial do conhecimento do mundo pelas imagens que circulam virtualmente, implicando a liberdade que a criança deve ter para explorar o mundo à sua volta, conforme adverte Read (1982). Isso porque a digitalização dos conhecimentos ao mesmo tempo em que democratiza o acesso, promove o foco nos conhecimentos de maneira dirigida, talvez conduzido o quê as crianças devem, ou não, ter conhecer e adotar como repertório imagético.

Não se pode perder de vista que, mesmo com a globalização, é preciso preservar a ideia de que cada pessoa possui seu mundo particular construído de acordo com a realidade onde ela vive. Então, o professor de artes além de buscar espaço, em sala de aula, para que transmita o seu conhecimento, precisa manter-se em alerta para promover a criação artística por parte dos estudantes. O professor precisa ser inclusivo no sentido de que o processo de criação em sala de aula seja rotineiro e contínuo na sua prática profissional.

A criação favorecida pela arte, contribui amplamente com o desenvolvimento e com as experiências humanas. As produções artísticas, cujas propriedades dão formas aos sentimentos, é um dos importantes meios pelos quais as potencialidades da mente humana são trazidas à tona (EISNER apud BARBOSA, 1999).

Desde essas ideias, é possível dizer que se o professor negligenciar na compreensão de que ensinar arte envolve a expressão dos sentimentos, ele corre o risco de tornar tal ensino em reprodução mecânica de técnicas artísticas, aplicadas sem objetivo tanto para o próprio professor quanto para o aluno, conforme alerta Read (1982). Neste sentido, o professor de arte pode contribuir para transformar o que poderia ser experiência significativa para descobertas, em algo sem sentido, deixando os alunos com lacuna impeditiva para ir além daquilo que já conhecem.

Segundo Ostrower (1997), perceber a realidade pela perspectiva artística, favorece ao sujeito também o acesso à perspectiva crítica dos aspectos da política, além das questões filosóficas e históricas, que podem contribuir para que tal sujeito perceba-se como ser consciente, sensível e cultural. Ainda segundo a autora, esses aspectos colaboram, de modo robusto, para a formação do comportamento criativo no homem.

O consciente faz parte do processo criativo, forma elo com o desconhecido imerso no inconsciente, por ultrapassar os pensamentos, as sensações e as emoções, o

consciente pode contribuir para revelar aquilo que está internalizado pela intuição (Ostrower, 1997). Essa ordenação entre o inconsciente e o consciente desencadeia o que Ostrower (1997) denomina de intuição ativa, que pode ser explicada também pelo termo *insight*. A intuição ativa, segundo a autora, é complexa e inexplicável racionalmente. Com base nisso, sob a perspectiva de Ostrower (1997), a criação é um pensamento específico, que mesmo antecedente ao fazer concreto, é ação necessária para que o sujeito dê materialidade a sua ideia. Ou seja, a materialidade a ser externalizada, em um passo antes, é expressa simbolicamente pelo consciente.

Para exemplificar as ideias de Ostrower (1997), toma-se a obra de Borges e Guerrero (1984), que é a referência chave da Oficina de Desenho. Na mencionada obra, os autores descrevem, em mais de cento e oitenta páginas, seres imaginários criados na mente humana, e que ganharam concretude por meio de histórias contadas através dos tempos. Alguns desses seres foram imaginados com poderes sobrenaturais, e as suas formas e características nasceram dos sonhos, dos medos ou dos desejos dos sujeitos que os criaram. É possível dizer que a obra de Borges e Guerrero (1984) homenageia a mente humana, e a sua infinita capacidade criadora.

1.2 Os Processos De Criação, Em Desenho, Na Sala De Aula

O processo de criação, em sala de aula, pelo ensino/aprendizagem do desenho continua sendo relevante contribuição tanto para o desenvolvimento psicomotor, quanto para o desenvolvimento cognitivo, por envolver a consciência. Pelo desenho, conforme explicado anteriormente, o processo de criar pode culminar na materialização daquilo que foi imaginado (OSTROWER, 1997). Essa linguagem da arte permite imprimir em papel as sensações, intuições, medos, que são externalizados em formas que permitem transmitir aos outros sujeitos aquilo que estava restrito às ideias.

Desde essa perspectiva, é necessário, quando se pretende abordar aspectos íntimos dos estudantes em processo de ensino e aprendizagem envolvendo o desenho, favorecer espaços de criação e, ainda, apresentar exemplos que promovam o interesse e o envolvimento dos estudantes. Isto porque, conforme dito anteriormente, não é incomum que no ensino fundamental II e no ensino médio, sejam encontradas barreiras para a prática artística, impostas pelos alunos.

Com base nos resultados apresentados pela Oficina de Desenho, que serão discutidos mais adiante neste TCC, pode-se dizer que para criar, em uma realidade de imagens prontas que circulam em profusão pelos espaços virtuais na internet, é

necessário algum estímulo. Sem, entretanto, tolher a imaginação do estudante, conforme adverte Read (1982).

Sob a perspectiva de Piaget (1957), a criança desempenha papel ativo no seu próprio processo de aquisição de conhecimento. O autor explica que tal aquisição ocorre pela assimilação e acomodação. No âmbito da assimilação, a mente do sujeito em processo de ensino e aprendizagem pode tanto modificar-se, quanto manter-se como está. Em caso de modificação, então, ocorre a acomodação, por consequência, o desenvolvimento cognitivo. Segundo Piaget (1957), só ocorrerá aprendizagem se o processo de assimilação culminar em acomodação.

Ainda de acordo com Piaget (1957) para que o processo de assimilação leve à transformação, e não, à estagnação, é necessário que o sujeito em situação de aprendizagem seja desafiado por atividades que demandem ações ainda não experimentadas ou novas descobertas. Em tal processo, o objetivo é promover desequilíbrios e equilíbrios contínuos para que a assimilação implique a transformação, e, posteriormente, a acomodação (consolidação do conhecimento pelo sujeito em processo de aprendizagem).

O autor explica sobre o desenvolvimento cognitivo da criança desde quatro fases, por ele definidas: a primeira denomina-se sensório-motor e ocorre até os dois anos de idade. Dos três aos sete anos, ocorre a fase pré-operacional, dos 8 aos 11 anos, que cede lugar àquela fase denominada operatória concreta. Por fim, a partir dos doze anos, o adolescente entra na fase operatório formal.

Sob essa perspectiva de Piaget (1957), ressalta-se que o adolescente já possui pensamento formal, portanto, sabe diferenciar a abstração do concreto. E com esse pensamento formal da distinção entre o real e o imaginário, o aluno vai conseguindo dar forma à criação por intermédio do desenho, por exemplo.

Sob a perspectiva de Read (1986) deve-se reivindicar uma grande parcela do tempo para as atividades artísticas. Desde essa ideia, é possível ressaltar que as grandes empresas de tecnologia do Vale do Silício investem em espaços de lazer dirigidos ao estímulo da criação em seus funcionários. Entre essas empresas, é possível citar – *Apple, Facebook, Google e Pixar*.

Recentemente, foi noticiado que os pais priorizam escolas que promovem espaços para a criatividade. Eles afirmaram, assim como os empresários do Vale do Silício, que estão preocupados com metodologias de ensino inovadoras que possam usufruir, ao máximo, a infraestrutura tecnológica que pode ser disponibilizadas pelas escolas, as quais investem nas tecnologias digitais (EL PAÍS, 2016).

Conclui-se, até aqui, que ao longo da construção da Oficina de Desenho ocorreram momentos de reflexão sobre o potencial dos recursos digitais para a produção em arte. Por outro lado, ponderou-se também sobre o potencial da criação e produção em arte pela prática manual, com a tecnologia do lápis e do papel. Para que essa produção se concretizasse, ressalta-se que o aluno não precisa estar sozinho e sem um contexto, em frente à folha em branco. Adverte-se que é preciso que esse aluno, em parceria com professor, encontrem o caminho para guiá-lo pela prática criativa e lúdica.

2 OS SERES IMAGINÁRIOS E A ARTE CONTEMPORÂNEA

Atualmente, a possibilidade da existência de seres que transitam entre a imaginação e a realidade continua presente. Por exemplo, fala-se dos dragões, unicórnios, sereias, que são os principais seres imaginários presentes em histórias, filmes, novelas, entre outras forma de expressão de arte.

Os seres imaginários são abordados por poucos campos de estudo, entre os quais a Criptozoologia, que se ocupa investigação sobre seres de existência incerta (PIAUÍ, 2013). Esses seres imaginários servem para discutir sobre a potência da mente para criar. Ao imaginar seres inexistentes, que também possuem traços de semelhança com seres naturais, os seus criadores reafirmam sobre a capacidade para capturar da realidade formas que podem ser transformadas pela relação entre consciente e inconsciente, conforme explica Ostrower (1987). Outro aspecto relevante dessa relação, é que a mente humana trabalhe a favor do ceticismo, por que ao duvidar da imaginação, a mente impulsiona a fantasia com maior facilidade.

No Brasil, o artista plástico Walmor Corrêa fundamenta a sua produção pela taxidermia, palavra de origem grega, que significa dar forma à pele para criar seres híbridos e improváveis de existência. Em sua obra, Corrêa também elabora a fisiologia do seres imaginários por ele criados. Segundo Hidasí Filho, J.(1976), taxidermia é uma técnica de preservação da forma da pele, estrutura e tamanho dos animais para estudo ou simplesmente exibição da espécie.

As obras de Correia mobilizam o espectador que é envolvido em uma fascinante viagem pelo desconhecido, que mistura história, ciência e arte mergulhados no universo da imaginação. Em uma de suas exposições, que ocorreu em um zoológico do estado do Rio Grande do Sul, Walmor Corrêa exibiu obra na qual representou a lendária sereia, em conjunto com ilustração da sua anatomia (Fig. 1, 2 e 3).

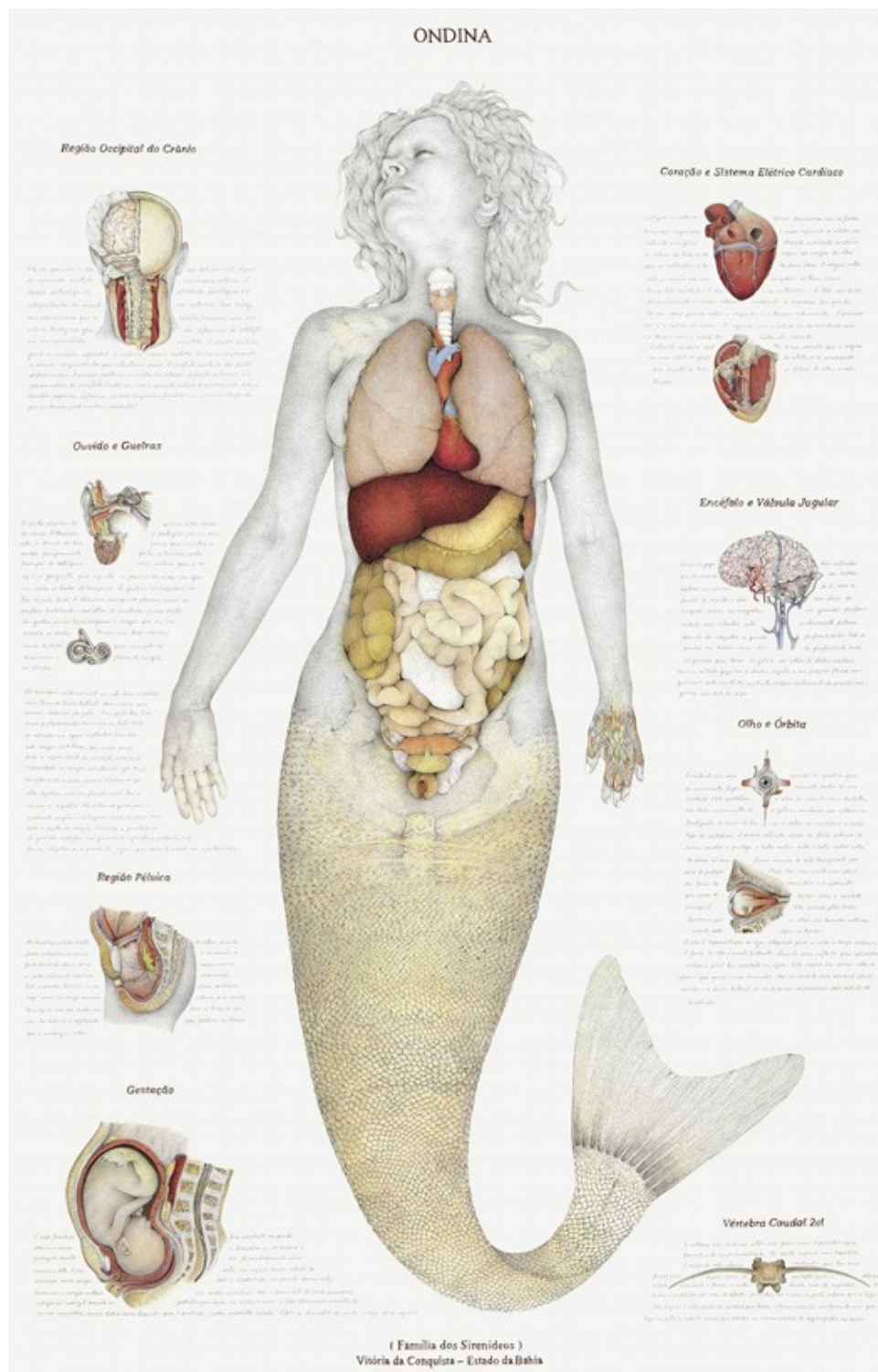


Figura 1: Ondina, Walmor Correa Fonte:

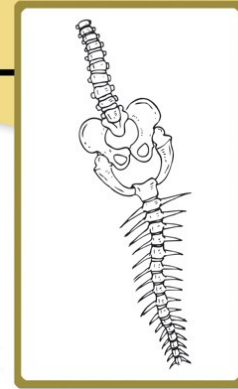
Sítio Arqueológico

Esqueleto quase completo de uma Sereia, espécie ainda não conhecida pela ciência.

A descoberta foi feita em parceria com o Jardim Botânico do Rio Grande do Sul. Quando funcionários do Jardim Botânico preparavam o terreno para construir um pequeno jardim, encontraram um fragmento ósseo. Não sabendo do que se tratava, o material foi encaminhado ao especialista Walmor Corrêa, que o identificou como sendo de uma Sereia.

A área foi isolada e as escavações prosseguiram até encontrarem o esqueleto quase completo. Este esqueleto representa uma linhagem de mamíferos completamente adaptados à vida na água, como os golfinhos e as baleias. Seu esqueleto apresenta modificações na cauda, nas vertebradas, ausência de cintura pélvica e membros anteriores em forma de nadadeiras, adaptações que favoreceram a vida no ambiente aquático.

Ainda resta saber como o espécime teria morrido, acredita-se que os primeiros colonizadores do Rio Grande do Sul o teriam capturado nas proximidades do Lago Guaíba, e posteriormente vieram enterrá-lo onde hoje é o Jardim Botânico.



Zoneamento de Atividades

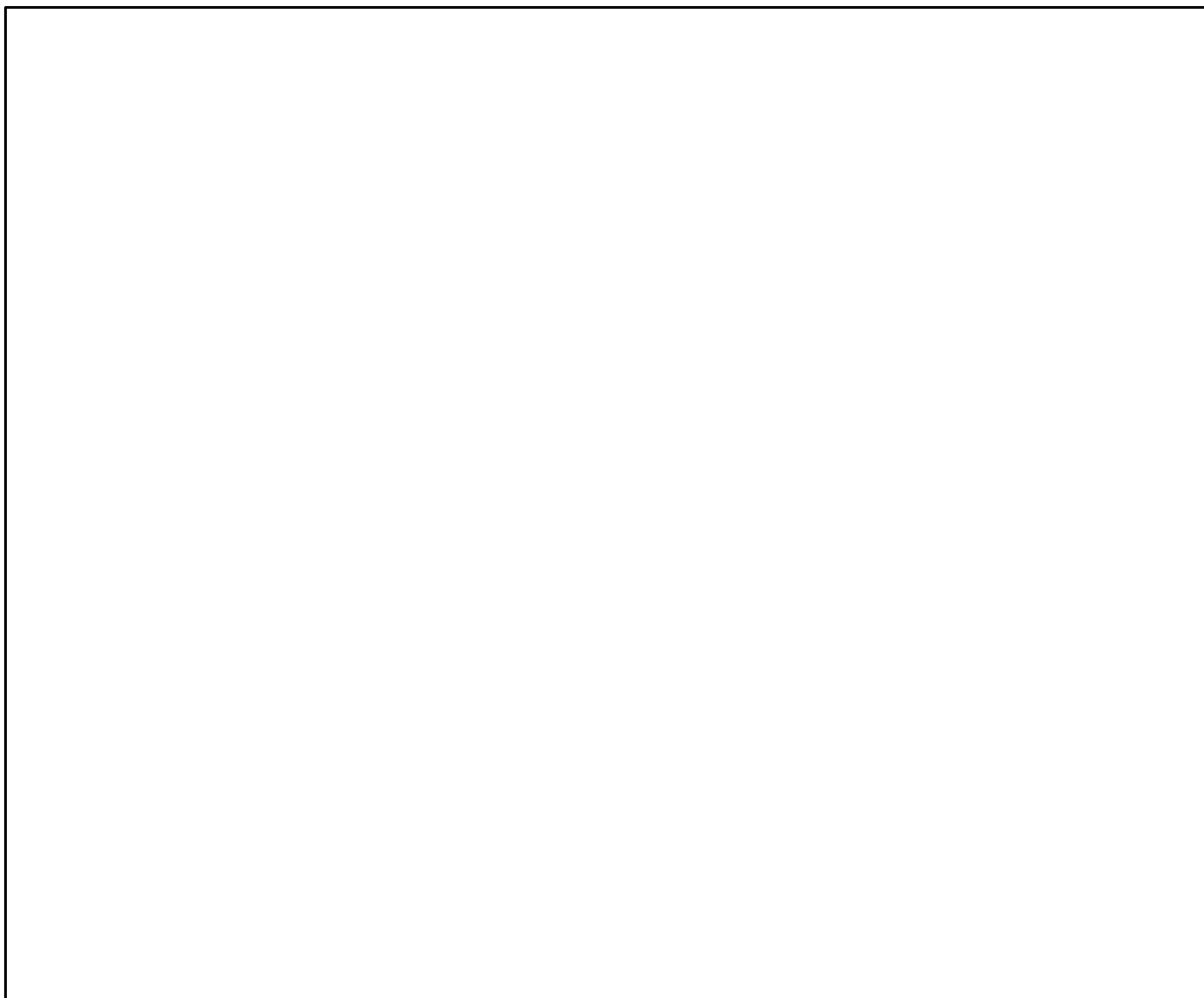
- Zona de uso Especial
- Zona Primitiva
- Zona de uso Intensivo
- Zona de uso Extensivo
- Zona de Recuperação
- Zona de Ampliação



Figura 2: Sítio Arqueológico - 2012, Walmor



Figura 3: Sítio Arqueológico - 2012, Walmor CorreaFonte:<http://www.walmorcorrea.com.br/obra/sitio-arqueologico/>



Outro exemplo do uso de seres imaginários nas artes, pode ser encontrado nas obras cinematográficas do cineasta mexicano Guillermo Del Toro. Em seu filme *Labirinto de Fauno*, de 2006, Del Toro criou a personagem batizada de *Pale Man*. Esse é um ser imaginário, cujo corpo tem pele pálida e flácida, o andar é atrofiado e descompassado. O *Pale Man* não tem olhos na cabeça, os globos oculares são encaixados em suas mãos, que encostadas no rosto lhe fazem enxergar. Del Toro buscou inspiração para elaborar a personagem na pintura *Saturno Devorando um Filho*, de Goya(1819).



Figura 4: Pale Man- O Labirinto de Fauno
Fonte: [http://blogdebrinquedo.com.br/2018/02/action-figure-pale-](http://blogdebrinquedo.com.br/2018/02/action-figure-pale-man-o-labirinto-de-fauno/)



Figura 5: Saturno devorando um filho, Francisco de Goya. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Saturno_devorando_um_...

As obras de Walmor Correa e o Pale Man, de Del Toro, serviram como exemplos para motivar os estudantes participantes da Oficina de Desenho. No processo de criação de personagens próprios, os estudantes demonstravam considerável preocupação com a técnica do desenho, do que com a liberdade para criar seres imaginários. Havia receio, por parte do grupo, com as críticas aos desenhos que fossem produzidos, tanto por parte dos colegas de sala de aula, como por parte da professora. Todos esses receios foram se tornando irrelevantes, à medida que os estudantes percebiam que não se exigiam regras e padrões para determinar os desenhos como certos ou errado.

3 PROJETOS DE SERES IMAGINÁRIOS PARA A OFICINA DE DESENHO

O projeto para a concepção da Oficina de Desenho teve seu início na disciplina Desenho 4, ofertada no curso de Licenciatura em Artes Visuais. A proposta daquele projeto inicial foi trabalhar com os alunos da educação básica as técnicas do desenho em sua potência para dar forma à criação, por esses estudantes, dos seres imaginários. Os aspectos teóricos e plásticos, na proposta preliminar, já previam o uso dos recursos audiovisuais com a exibição de: *trailers* de filmes, trechos de vídeos musicais, livros e imagens cinematográficas de artistas contemporâneos.

3.1 A Escola E Os Participantes

A aplicação da Oficina de Desenho ocorreu no Centro de Ensino Fundamental da Ponte Alta do Baixo – CEFAPAB, localizada em uma fazenda na área rural do Gama, Distrito Federal. A escola não ocupa grande área, possui dois prédios pequenos com pavimento único.

Participaram da Oficina de Desenho, turmas de 8º e 9º ano, cujos estudantes estão em torno de 13 até 15 anos. A maior parte dos estudantes era do gênero feminino, e não havia nenhum aluno especial.

A professora de artes plásticas da escola é concursada e atua somente no turno matutino. As aulas de arte são ofertadas em horário duplo, e a Oficina de Desenho ocorreu em três etapas, em cada uma das turmas participantes.

3.2 Procedimentos Preliminares Para Atuação Na Escola

Primeiramente, foi realizado contato com o Centro de Ensino Fundamental da Ponte Alta do Baixo – CEFAPAB e o projeto foi aceito de imediato. Em seguida foi marcada visita para conhecer a escola. Nessa visita, a professora, além de explicar e tirar dúvidas quanto a aplicação do projeto, traçou cronograma para as atividades, considerando os dias em que ela estava na escola. A professora foi cordial e atenciosa, teve-se total autonomia para ministrar as aulas, e a sua presença em sala de aula ficou circunscrita no cumprimento do seu horário e em algum auxílio ajudar com alunos, caso fosse necessário. De acordo com o cronograma, as atividades aconteceram no período da tarde, nos dias 5, 8 e treze de junho de 2018.

3.3 Plano De Ensino

3.3.1 Tema

Os Seres Imaginários.

3.3.2 Público-alvo

Estudantes do Ensino Fundamental II.

3.3.3 Carga-horária

Três Aulas Duplas De Artes Plásticas.

3.3.4 Objetivos de aprendizagem

Promover a criação e a produção de seres imaginários dados exemplos da arte contemporânea e do cinema.

3.3.5 Estratégias de aprendizagem

Aulas expositivas e aulas práticas de desenho.

3.3.6 Conteúdos

Seres imaginários, universos fantásticos; e os bestiários dos seres imaginários (BORGES E GUERRERO, 1984).

3.3.7 Recursos Didáticos

Livro, filmes e obras de arte com o tema seres imaginários.

3.3.7 Recursos de infraestrutura

Computador e projetor multimídia, papéis, lápis de cor e lápis grafite.

3.3.8 Etapas de realização da Oficina

A) Etapa 1 - Introdução Teórica

A atividade da Oficina de Desenho na escola iniciou com a Etapa 1, no primeiro horário da aula, com as duas turmas assistindo juntas numa mesma sala. No segundo horário, foi realizada a atividade prática em grupo com a turma de oitavo ano. Houve, ainda, o terceiro horário, que foi cedido por outro professor para aplicação da atividade prática para a turma do 9º ano. Em ambas as turmas, as atividades práticas foram acompanhadas e orientadas alunos.

Na Etapa 1, foi explicado sobre a Oficina de Desenho aos estudantes, e ocorreu o desenvolvimento da parte teórica. O tema trabalhado abordou o universo dos seres imaginários sob a ótica da criação em desenho. O conceito de Criptozoologia foi apresentado, bem como, a sua relação com os mitos das várias culturas, que remetem aos animais extintos ou desconhecidos.

Para aproximar os estudantes do universo fantástico, foi apresentada criatura imaginária de cunho religioso, como exemplo. Desde tal exemplo, foi possível ganhar a confiança dos estudantes para empreenderem na proposta da oficina. Na Bíblia, há descrição de monstros e seres fantásticos, de forma alegórica ou profética. Em uma

dessas descrições, o monstro é descrito, em uma passagem, em forma de serpente; e em outra, o mesmo monstro é descrito como dragão, que pode ter cabeça galo ou homem, e, em todas as descrições recebeu o nome de Basilisco, que significa pequeno rei (Fig. 6).

ser

Um



Figura 6: Basilisco - *Mustela nivalis* lutando contra um basilisco, em forma de galo com cauda de réptil, Wenceslaus Hollar, século XVII. Fonte: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Basilisco#/media/File:Wenceslas_Hollar_-](https://pt.wikipedia.org/wiki/Basilisco#/media/File:Wenceslas_Hollar_-_)

imaginário baseado na cultura chinesa, também foi inserido como exemplo, nesta primeira etapa teórica. Há diversos temas na mitologia chinesa, incluindo mitos envolvendo a própria fundação daquela cultura e do Estado chinês em 1100 a.C, que remetem aos seres imaginários. Entre eles, há a criatura denominada de Xing Tian. Antes de tornar-se lenda, a descrição revela que Xing Tian era oficial do imperador Yandi, que lutou contra o imperador amarelo Huangdi, pela posição de Deus supremo. Yandi perdeu, porém Xing Tian continuou a sua luta e, também acabou derrotado e decapitado por Huangdi. Na descrição, nova cabeça nasceu no torso de Xing Tian, os seus mamilos tornam-se olhos e o umbigo virou a boca. Nesta forma, horrenda esbravejou contra os deuses pela eternidade (Fig. 7).



Figura 7: Xing TianFonte:<http://portal-dos-heróis.com.br/2014/02/10/xing-tian/>

Outro exemplo, veio da mitologia Grega, nas quais inúmeras criaturas mitológicas podem ser descritas. Entre essas, optou-se como exemplo a ser apresentado para os alunos, a Quimera, figura mística de aparência híbrida (cruzamento de duas ou mais raças de animais), que podia lançar fogo pelas narinas. A Quimera é comumente associada à fera ou à besta mitológica (Fig. 8).



Figura 8: Quimera de

Após a apresentação dos exemplos de seres imaginários originados em diferentes culturas, foi exibido o trailer do filme: *A História sem Fim*, baseado em livro homônimo de autoria de Michael Ende, publicado em 1984. Apesar de ser antigo e até desconhecido, por alguns estudantes, a exibição do trailer serviu para acrescentar referências visuais àquelas já conhecidas pelos estudantes.



Figura 9: A História sem FimFonte:<http://1001spoilers.blogspot.com/2014/05/como-seria-os->

Com o objetivo de gerar clima de suspense e instigar a criação dos alunos, foi apresentada fotografia clássica, que supõe a existência de monstro descrito como espécie animal marinha do período Jurássico, batizada como o *monstro do Lago Ness*. Segundo tal suposição, na Escócia, em 1933, foi feito o registro fotográfico desse monstro. Embora o autor do registro, anos mais tarde, tenha confessado a falsificação da imagem, um novo registro em vídeo surgiu 2007, afirmando que estudos atestavam a originalidade da primeira imagem. Porém, a real existência do monstro do Lago Nesse, ainda não foi comprovada.



Figura 10: Fotografia - Monstro do Lago NessFonte:<http://criptozoologia.com.br/nessie-o->

Continuando com os exemplos sobre os seres imaginários, os alunos assistiram ao clipe musical *Run Boy Run* (Woodkid, 2013). A história foi produzida em preto e branco, com trilha sonora épica e imagens de monstros brotando da terra, corvos voando, caravelas, tudo situado em um provável reino. No clipe também há um garoto correndo em uma imagem sequencial de pouco mais de três minutos de duração.

Para finalizar a primeira etapa da Oficina de Desenho, foram apresentadas mais algumas imagens de seres não tão incomuns para os estudantes: imagens de dragão e de unicórnio foram usadas para complementação biblioteca visual (Fig. 12 e 13).



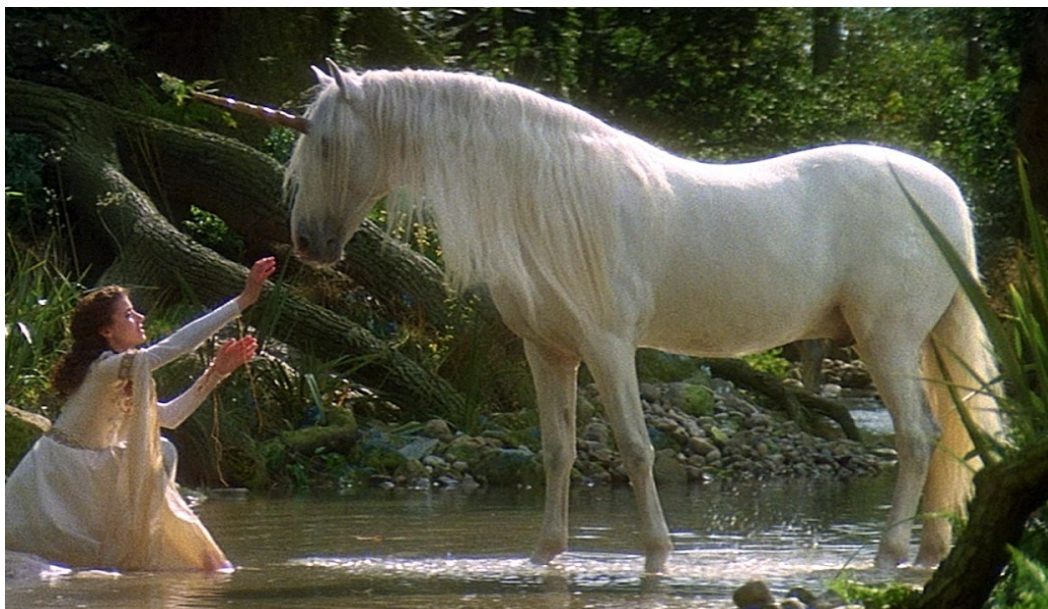


Figura 13: Unicórnio, filme- A Lenda

Em seguida os alunos se reuniram em grupos para um exercício de desenho rápido. A intenção era que todos participassem colaborando no desenho do colega. Essa

atividade foi usada para que eles se entrosassem com o assunto proposto e prepará-los para a atividade individual na Etapa 2. Cada aluno recebeu uma folha individualmente com espaço para identificação de até 6 pessoas (Fig. 14)

Figura 14: Reprodução da Ficha entre os estudantesFonte: Autores

Os estudantes tiveram liberdade para desenhar o que quisessem, e a participação coletiva permitia a complementação, ou até modificação, do desenho feito anteriormente pelo colega. O desenho original, feito pelo primeiro do grupo a iniciar o exercício proposto, ia sendo trocado e passava por todos os outros participantes daquele grupo. Cada um deles, inseria, ou modificava original. A troca era feita mediante sinal da professora e o desenho era passado ao colega sentado ao lado, em sentido horário. Ao retornar a folha à sua origem, indicada pelo primeiro nome anotado na ficha, sabia-se que o desenho tinha circulado por todo grupo, e a atividade estava finalizada. Ao término de todos os grupos, os desenhos foram expostos sobre as mesas, e os estudantes se levantavam para verificar nos desenhos, sem julgamento, os seres imaginários que haviam surgido em cada grupo (Fig. 15 e 16).

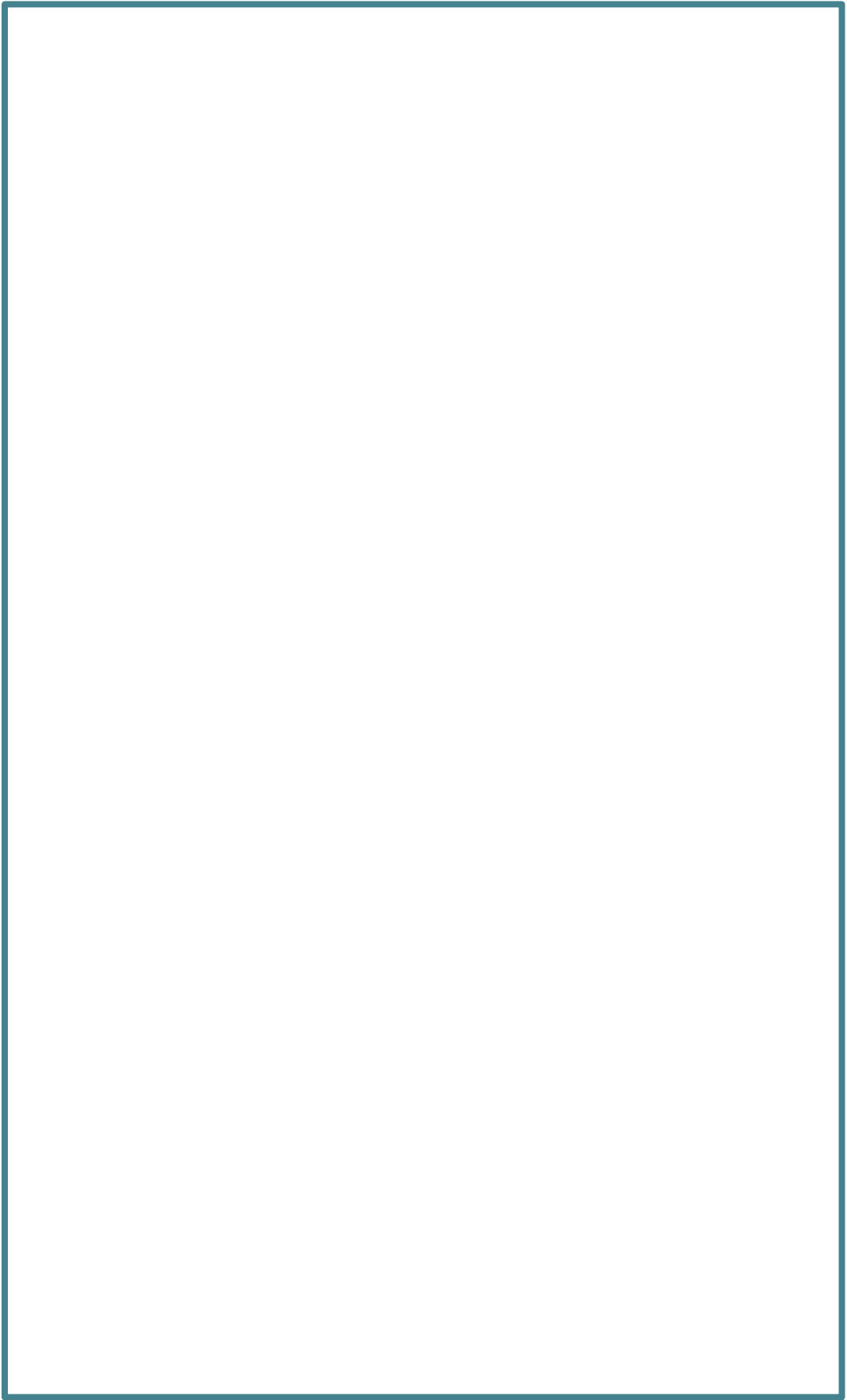
AULA 1
Exercício – Desenho Imaginativo Colaborativo

Nome: *Renata*
Nome: *Kaion*
Nome: *mother*
Nome: *joice E*
Nome: *Flamio*
Nome: *Carlos*

CEF - PAB



Figura 15: Exercício 1 - Turma 9º ano



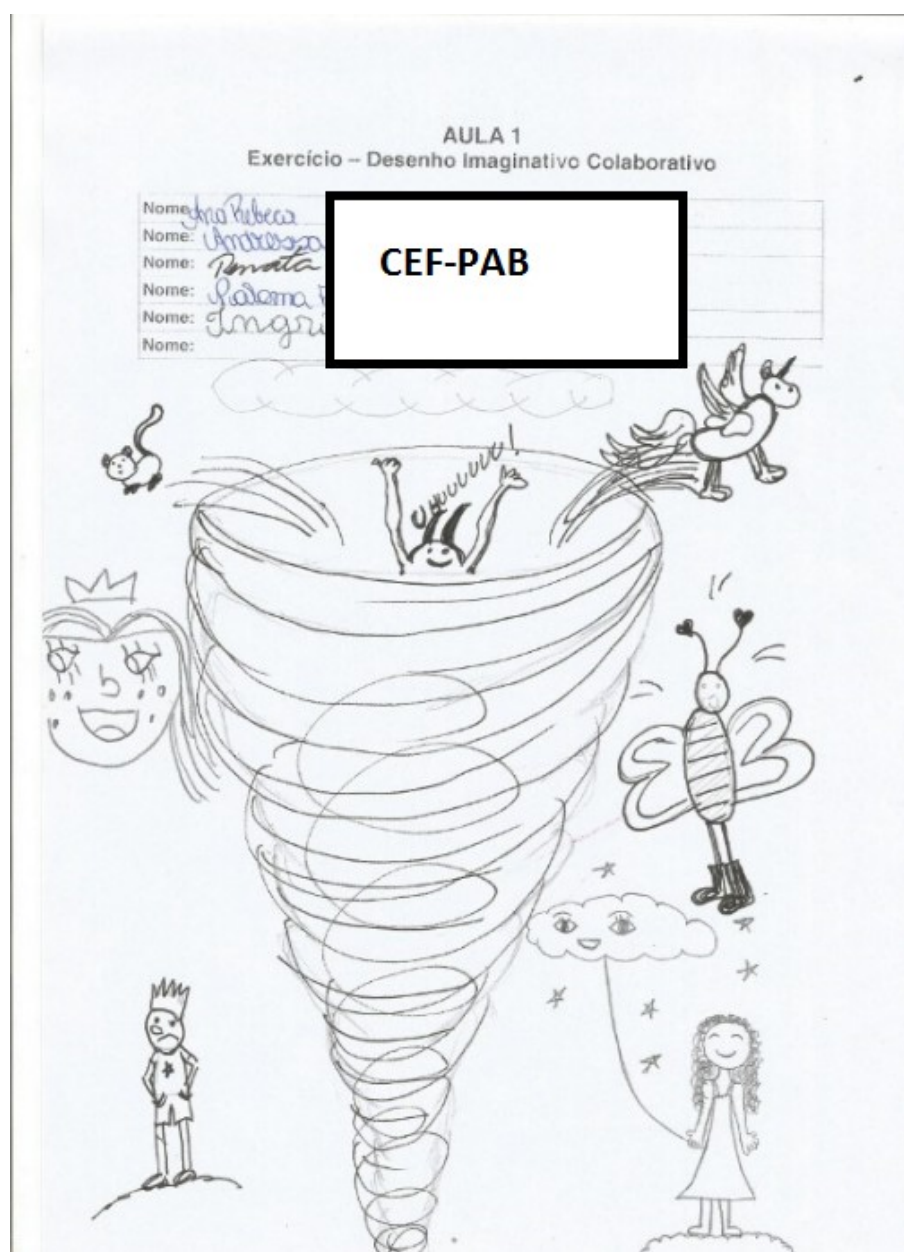


Figura 16: Exercício 1 - Turma 8º ano



A) Etapa 2 - Criando Seres Imaginários

Na Etapa 2, foi proposta a atividade individual para ser feita com as turmas separadas, com a previsão de duração de 45 minutos. A segunda parte da aula, foi dedicada à roda de conversa, onde as duas turmas estiveram juntas para que ambas as turmas escutassem os depoimentos dos colegas. A professora titular de artes e a diretora da escola também participaram da conversa que aconteceu de maneira informal.

A Oficina de Desenho, iniciou a Etapa 2 na semana seguinte à Etapa 1. A atividade da oficina foi iniciada com a exibição de trailer da animação japonesa, *A Viagem de*

Chihiro, de autoria de Hayao Miyazaki (2001) (Fig 17). A ideia era que, com essa exibição, os estudantes retomassem em suas memórias a biblioteca de imagens expostas na etapa anterior.



Em

Figura 17: Filme - A Viagem de ChihiroFonte:[https://www.campograndenews.com.br/lado-b/cinema/ao-ar-livre-a-viagem-de-](https://www.campograndenews.com.br/lado-b/cinema/ao-ar-livre-a-viagem-de-...)

seguida, foi proposto exercício individual desde as descrições de seres imaginários retiradas do livro de Borges e Guerrero (1984). Ao todo, foram selecionados doze espécies de seres imaginários, que foram distribuídas de forma aleatória. Tomando-se cuidado para que as fichas, nas quais constavam características iguais, não fossem entregues para quem estivesse sentado perto do outro, na sala. Cada um deveria trabalhar com base na descrição de ser imaginário recebida. A instrução era seguir o comando proposto na folha e desenhar a partir da descrição, mas nada impedia que eles desenvolvessem alguma história ou elemento para compor cenário (Fig. 19).

A atividade consistia na prática do desenho à mão livre, com uso da borracha, e a opção por colorir, ou não, o desenho produzido, com lápis de cor ou canetinha. E teve o objetivo de avaliar o potencial de criação e produção dos estudantes, sem a ênfase nas técnicas e nos cânones acadêmicos, em especial, no que diz respeito às questões de proporção e/ou estética (Fig. 20 e 21).

Desenho de Imaginação
Nome:
Idade:

Desenhe usando sua imaginação a partir da descrição:

Descrição

Da cintura para cima sua forma era de uma formosa mulher; daí para baixo a de uma serpente. Era uma feiticeira e sua origem era divina!

Figura 18: Reprodução da ficha do 2º exercício Fonte: Autora



Desenho de Imaginação	
Nome: <u>Anna</u>	CEF-PAB
Idade: <u>14</u>	

Desenhe usando sua imaginação a partir da descrição:

Descrição

Um dragão, metade besta e metade peixe, maior que um boi e mais comprido que um cavalo. Tinha os dentes pontudos como uma espada, e chifres em ambos os lados e se escondia na água!

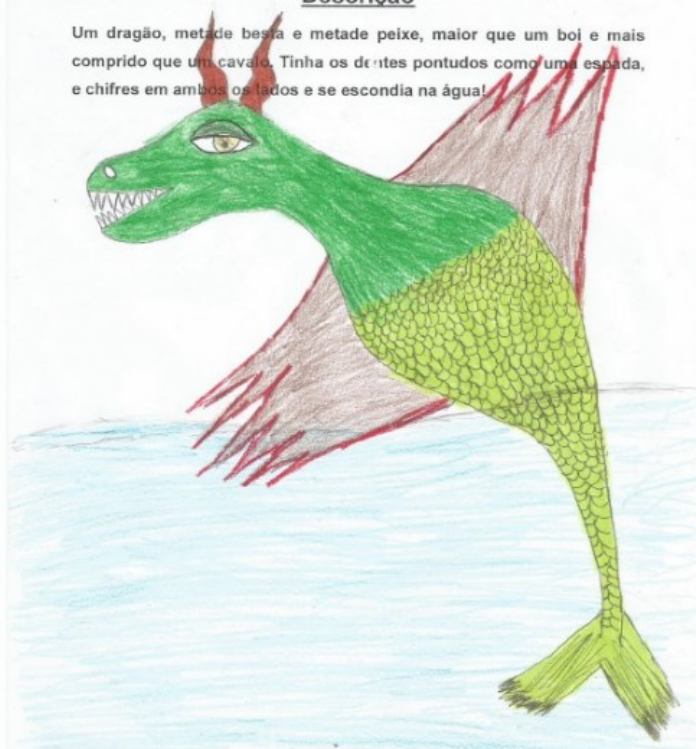


Figura 19: Exercício 2 - Turma 9º ano



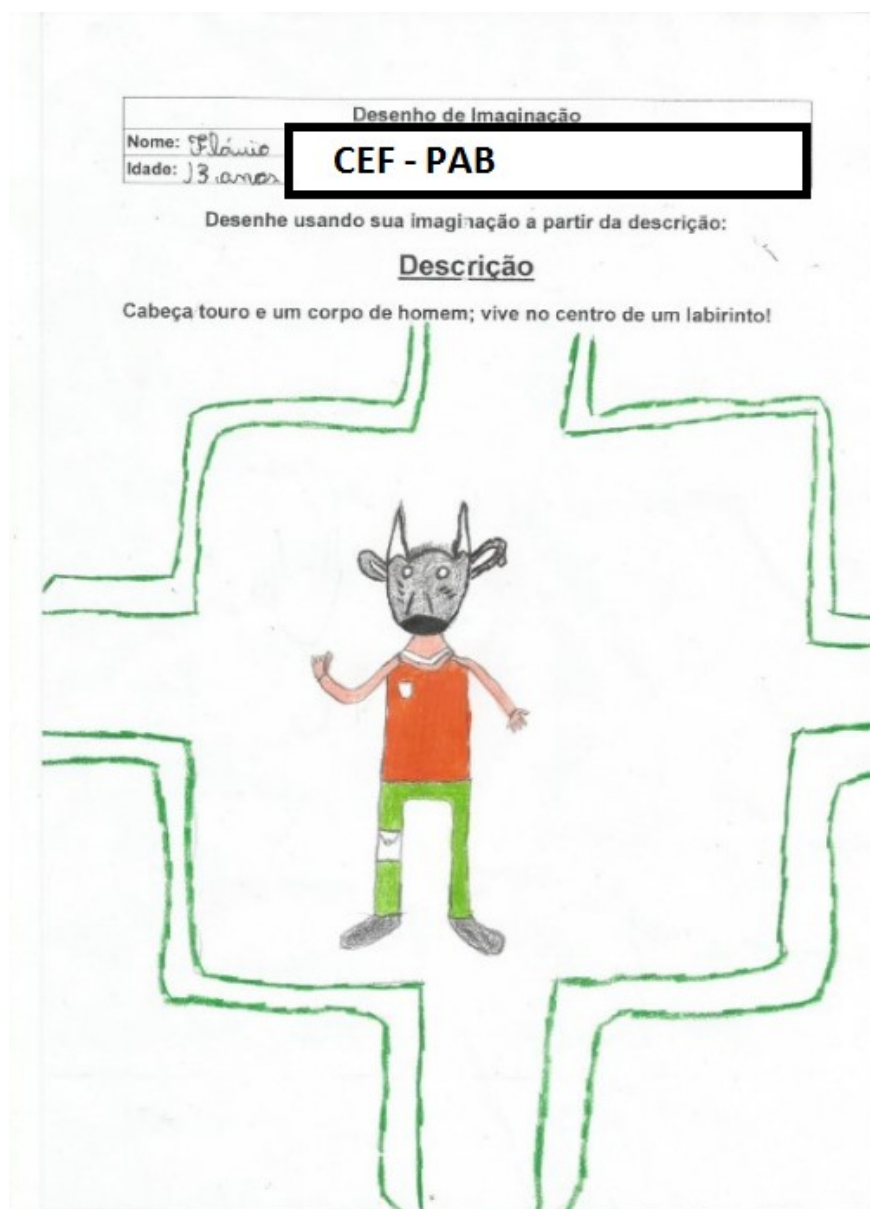


Figura 20: Exercício 2 - Turma 8º ano



C) Etapa 3 – Roda De Conversa

Na Etapa 3, foi realizada roda de conversa para que os alunos pudessem falar sobre de suas impressões de participação na Oficina de Desenho. Ao serem indagados, alguns disseram que tinham gostado, outros concordaram, houve ainda aqueles que não esboçaram opinião. O grupo, em geral, revelou que, a primeira atividade feita, a de desenho livre e em grupo, foi "legal", "divertida" e "fácil". Por outro lado, sobre a segunda atividade proposta para a criação do seres imaginários, responderam quase em coro que acharam difícil. Alguns até compararam ser tão difícil quanto matemática e que sentiram dificuldade em criar a partir da descrição.

4 Informações Adicionais Sobre A Oficina De Desenho

Todos desenhos foram digitalizados e inseridos em um site de hospedagem de imagens. Um cartaz em formato A4 foi colado em cada sala das turmas participantes, e no mural principal da escola, indicando o endereço eletrônico referente à galeria virtual composta pela produção dos desenhos dos seres imaginários realizada na Oficina de Desenho: **“Seres Imaginários Imagináveis: <https://www.flickr.com/people/130873774@N03/>”**.

A finalização do projeto na escola ocorreu com piquenique americano na parte externa da escola, sob a copa das árvores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Particularmente, a minha experiência pessoal e enquanto estudante de licenciatura em artes visuais, me direcionou para execução desse projeto, na sua aplicação e no seu resultado de maneira positiva. Por ter me proporcionado uma incrível experiência em lecionar um assunto tão diferente e ao mesmo tempo tão atemporal. Certamente, não conseguiria sozinha e nem sem os conhecimentos que adquiri ao longo da licenciatura. E com a orientação da professora da disciplina em desenho 4, que emitiu sua opinião certa ao indicar ótimos artigos que tratavam do mesmo assunto abordado pela proposta da Oficina de Desenho. O que me causou até mesmo surpresa por saber de outros professores que se interessam pelo mesmo tema como orientadores de prática da arte em sala de aula. Por isso, reafirmo algo que li em um dos artigos usados como base para formular esse TCC, a contribuição criativa deve ser praticada de modo que possa estimular, nos alunos, a sua curiosidade; e motivá-los para sentirem-se interessados na execução da atividade dentro da sala de aula. E, ainda conforme o mesmo artigo, estar atento aos riscos de aplicação de um assunto que possui um grau de dificuldade, quando se trata com o público em faixa etária ainda na pré-adolescência.

No caso da Oficina de Desenho, acrescentam-se a escassez de acesso dos estudantes participantes aos recursos tecnológicos, que lhes possibilitariam o acesso às imagens, filmes e demais informações apresentadas ao longo das atividades. Entretanto, todos se envolveram e participaram da execução de todas atividades sem dispersão. Considero que eles chegaram a um resultado positivo ao final do processo de ensino e aprendizagem!

Em relação aos alunos, busquei manter postura de respeito, atenção e consegui visualizar seus desenhos sem a amarra estética imposta pelo meio acadêmico. A dificuldade que senti foi em ter atendido duas turmas grandes (8º ano com 32 alunos e 9º com 17 alunos). Considero que o número elevado de estudante pode ter comprometido a minha atenção dedicada de maneira individual a todos, por falta de tempo versus a demanda de terminar a Oficina de Desenho no tempo determinado e proposto pela escola e pela professora.

Finalizando posso dizer que a concretização desse projeto atendeu, a princípio, o que foi proposto de forma satisfatória. Deixando abertura para novos projetos ou continuidade que apresentei aqui, e que venha a ser feita na mesma escola.

REFERÊNCIAS

A ARTE COMO UM DIREITO DA CRIANÇA: O PAPEL DO PROFESSOR NA CONSTRUÇÃO DE UM MUNDO SENSÍVEL. Araraquara, Sp: Universidade de Alcalá de Henares (uah) e Faculdade de Ciências e Letras (fcl) da Unesp, v. 7, n. 1, 2012.

Trimestral. Disponível em:

<<https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/5369>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

A CIÊNCIA POR TRÁS DE ‘ANIMAIS FANTÁSTICOS E ONDE HABITAM. Brasil, 21 nov. 2016. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/curiosidades-38034597>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

ARTE E TECNOLOGIA: INTERSECÇÕES. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010. Quadrimestral. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/ars/article/view/3074>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

BARREIRAS À PROMOÇÃO DA CRIATIVIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL.

Brasília: Universidade de Brasília, v. 24, n. 1, 2008. Trimestral. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/240771193_Barreiras_a_promocao_da_criatividade_no_ensino_fundamental>. Acesso em: 26 nov. 2018.

BESTIÁRIOS CONTEMPORÂNEOS: ANIMAIS NA POESIA BRASILEIRA E HISPANO-AMERICANA. São Paulo: Universidade de São Paulo, 29 jun. 2007. Semestral. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/viaatlantica/article/view/50671>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

POR QUE OS HERDEIROS DO VALE DO SILÍCIO, A MECA TECNOLÓGICA DOS EUA, ESTUDAM LONGE DO WI-FI. Brasil, 12 jul. 2016. Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/07/12/tecnologia/1468352196_911950.html>. Acesso em: 26 nov. 2018.

TRANSFORMAÇÕES E MUTAÇÕES : QUIMERAS, ANIMAIS E OUTROS QUE TAIS.

Lisboa, Portugal: Faculdade de Belas-artes da Universidade de Lisboa e Centro de Investigação e Estudos em Belas-artes (fbaul/cieba)., 2015. Semestral. Disponível em: <<http://repositorio.ul.pt/handle/10451/27880>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

UMA REFLEXÃO SOBRE O CONCEITO DE CRIATIVIDADE E O ENSINO DA ARTE NO AMBIENTE ESCOLAR. Guarulhos - S.p.: Guarulhos - S.p., 2010. Semestral. Disponível em: <<http://revistas.ung.br/index.php/educacao/article/view/537/634>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

ALMEIDA, Natália. **Qual é a Relação Entre Arte e Criatividade? Entenda Melhor.** Disponível em: <<https://blog.keeplearning.school/conteudos/relacao-entre-arte-e-criatividade>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

ANATÓMICO, Criaturas do Universo Fantástico : Desenho. **Criaturas do universo fantástico : desenho anatómico.** 2013. 108 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Belas Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa - Portugal, 2013. Disponível em: <[file:///C:/Users/Positivo/Downloads/ULFBA_TES%20725%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Positivo/Downloads/ULFBA_TES%20725%20(2).pdf)>. Acesso em: 26 nov. 2018.

BARBOSA, Lucas. **Criptozoologia - A Ciência dos Monstros.** Disponível em: <http://alucbarbosa.blogspot.com/2016/05/criptozoologia-ciencia-dos-monstros.html#.W_vcrehKjIU>. Acesso em: 26 nov. 2018.

BORGES, Jorge Luis; GUERRERO, Margarita. **O livro dos seres imaginários.** 7. ed. São Paulo: Globo S.a., 1996. 182 p.

BRASIL (Estado). **Projeto Político Pedagógico Cef Pan 2018.** Gama - D.F., DISTRITO FEDERAL, Disponível em: <<http://www.se.df.gov.br/wp-conteudo/uploads/2018/07/pppcefpancregama.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

CULTURAL, Enciclopédia Itaú. **Jorge Luis Borges.** Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa212182/jorge-luis-borges>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

EDUCAÇÃO, Portal. **Jean Piaget: Biografia.** Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/psicologia/jean-piaget-biografia/53974>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

JARDIM, Rosani Regina Almeida. **Desenhos: Recados da Alma: Análise do desenho infantil como facilitador de intervenções psicopedagógica**. 2000. 53 f. Monografia (Especialização) - Curso de Psicopedagogia, Universidade Cândido Mendes, Cândido Mendes – RJ, 2000. Disponível em: <<http://www.avm.edu.br/monopdf/6/ROSANI%20REGINA%20ALMEIDA%20JARDIM.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

OSINSKI, Dulce Regina Baggio. **ENSINO DA ARTE: OS PIONEIROS E A INFLUÊNCIA ESTRANGEIRA NA ARTE-EDUCAÇÃO EM CURITIBA**. 1998. 339 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 1998. Disponível em: <<http://www.sacod.ufpr.br/portal/artes/wp-content/uploads/sites/8/2012/02/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Dulce-Osinski.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

PIAUÍ, Revista. **CIÊNCIA DOS SERES IMAGINÁRIOS: Uma iniciativa britânica quer transformar a criptozoologia em coisa séria**. 2013. Desenvolvida pela Editora Abril. Disponível em: <<https://piaui.folha.uol.com.br/materia/ciencia-dosseres-imaginarios/>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

PRINSTROP, Vinícius Edilberto. **O ESPAÇO DOS SERES IMAGINÁRIOS**. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/ppglettras/Vcoloquio/artigos/ViniciusEdilbertoPrinstrop.pdf>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

RIZZON, Gisele. **A SALA DE AULA SOB O OLHAR DO CONSTRUTIVISMO PIAGETIANO: PERSPECTIVAS E IMPLICAÇÕES**. In: V CINFE - CONGRESSO INTERNACIONAL DE FILOSOFIA E EDUCAÇÃO, 5., 2010, Caxias do Sul - RS. Artigo. Caxias do Sul - RS: Universidade de Caxias do Sul, 2010. p. 1 - 9. Disponível em: <https://www.ucs.br/ucs/eventos/cinfe/artigos/arquivos/eixo_tematico5/A%20Sala%20de%20Aula%20sob%20o%20Olhar%20do%20Construtivismo%20Piagetiano.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2018.

ROSSI, Maria Helena Wagner. **FUNDAMENTOS DA PRÁTICA DO DESENHO NA ESCOLA**. 2012. 12 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2012. Disponível em: <file:///C:/Users/Positivo/Downloads/Fundamentos_da_pratica_do_desenho_na_esc.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2018.

ROSSI, Maria Helena Wagner. **FUNDAMENTOS DA PRÁTICA DO DESENHO NA ESCOLA**. 2012. 12 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Artes Visuais, Instituto de Artes, Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2012. Disponível em: <file:///C:/Users/Positivo/Downloads/Fundamentos_da_pratica_do_desenho_na_esc.pdf>. Acesso em: 25 nov. 2018.

SILVA, Halisson Júnior da. **A imagem entre o erro e a realidade: o desenho enquanto proposição reflexiva**. 2014. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/encoi/anais/TRABALHOS/GT4/A%20IMAGEM%20ENTRE%20O%20ERRO%20E%20A%20REALIDADE%20O%20DESENHO.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2018.

SILVA, Levi Leonido Fernandes da. **EDUCAÇÃO PELA ARTE**. Disponível em: <file:///C:/Users/Positivo/Downloads/archivoPDF%20(11).pdf>. Acesso em: 26 nov. 2018.

UNICAMP. **INTRODUÇÃO TAXIDERMIA**. Disponível em: <http://www.ib.unicamp.br/dep_biologia_animal/taxidermia>. Acesso em: 26 nov. 2018.